

A importância do brincar na educação infantil um novo olhar sobre esta disciplina.

(La relevancia del juego en la educación inicial en una nueva mirada a esta disciplina.)

Girleide Pedrozo do Amaral Bran
Marilene Polesso Goç Alves
Sonia Marli Borowski Benin

Licenciadas em pedagogia. Trabalham no CMEI Monteiro Lobato

Páginas 56-70

Fecha recepción: 21-02-2016

Fecha aceptación: 30-06-2016

Resumo.

As brincadeiras infantis fazem parte da vida de toda criança, seja na escola ou em casa. A partir desse tipo de atividade, a criança possui inúmeras possibilidades, como por exemplo, trabalhar com regras, mesmo inconscientemente, utilizar sua criatividade para criar situações diversas. Exemplo disso são as brincadeiras de faz-de-conta, onde a criança tem a possibilidade de ser quem ela quiser ou até mesmo, modificar o significado real de um determinado objeto, transformando-o em outro de acordo com seu desejo. Através do brincar, a criança exterioriza aquilo que ela interiorizou de sua cultura, de forma a representar o mundo em que vive. O presente estudo tem por objetivo discutir a importância das brincadeiras, para o desenvolvimento cognitivo e de linguagem da criança, levando em consideração o meio social em que vive. Onde, através de pesquisa bibliográfica será analisado a concepção de diferentes autores, que abordam essa temática e mostram que o ato de brincar deve fazer parte da infância, em benefício do desenvolvimento constante da criança.

Palavras Chave: O brincar; significado; educação infantil

Abstract.

Children's games are part of the life of every child, whether at school or at home. From this type of activity, the child has numerous possibilities, such as working with rules, even unconsciously, use your creativity to create different situations. An example is the spontaneous make-believe, where the child has the opportunity to be who she wants, or even modify the real meaning of a given object, turning it into another according to your wish. Through play, the child externalizes what she internalized their culture, to represent the world in which he lives. This study aims to discuss the importance of play for cognitive development and language of the child, taking into account the social environment in which they live. Where, through a literature review will analyze the conception of different authors, that address this issue and show that the act of playing should be part of childhood, to the benefit of the constant development of the child.

Keywords: Playing; meaning; child education

1.-INTRODUÇÃO.

Neste trabalho aborda-se sobre a importância de brincar na educação Infantil, que fazem parte da vida de toda criança, seja na escola ou em casa. Atualmente quando se pensa em criança nas sociedades atuais ocidentais, relaciona-se a mesma ao brincar. Essa aceitação da brincadeira como parte inerente da vida da criança é uma construção socio-cultural, a partir do entendimento das necessidades educacionais específicas do público infantil. Essa vinculação da criança ao brincar, faz parte de uma concepção romântica de homem e educação (WAJSKOP, 1995), assim como a diferenciação entre criança e adulto com direitos e deveres distintos, que socialmente foi se desenvolvendo e principalmente após a idade média, identificando o brincar infantil como uma atividade importante nessa fase da vida do indivíduo. Porém com o passar do tempo, os jogos e brincadeiras realizados, passaram por questionamentos segundo sua moralidade, onde eram defendidos por uma parte da sociedade e recriminados pela igreja e por conservadores, por ser associado aos prazeres da carne e ao vício. Entretanto essa concepção foi se modificando ao decorrer do século XVII.

Os humanistas do renascimento perceberam as possibilidades educativas dos jogos e passaram a utilizá-los. Passou-se a considerar as brincadeiras e jogos como uma forma de preservar a moralidade dos "miniadultos", proibindo-se os jogos considerados "maus" e aconselhando-se os considerados "bons". (Wajskop, 1995, p. 63). Com o passar do tempo, começou a haver uma preocupação com a saúde e bem estar e bem comum, surgindo dessa forma propostas e métodos baseados em jogos, principalmente ligados a saúde física, surgindo jogos de acordo com o desenvolvimento infantil, e a brincadeira como um componente inerente a infância e espontâneo ganhou um valor em si. O Romantismo inaugurou um período, em que a infância vai ser associada a natureza, ao imediato, à intuição a inocência e fragilidade da criança garantindo um investimento educacional voltado para a verdade contida no brincar e para a preservação de sua pureza. (Wajskop, 1995, p. 63).

Deste modo, muitos filósofos e psicólogos, contribuíram, para a valorização da concepção de infância, valorização de uma visão protetora das crianças, dando início a métodos próprios para a educação infantil, com possibilidade de serem aplicados no âmbito familiar e educacional. Segundo Gisela Wajskop (1995), alguns Pedagogos como Friedrich Frobel (1782-1852) e Maria Montessori (1870-1909), cujo, o primeiro contribuiu com a concepção de uma educação voltada para o brincar; foram os primeiros pedagogos a romperem com uma visão tradicional, propondo uma educação sensorial, baseando-se em jogos e materiais didáticos. A escola tem concebido a brincadeira como um processo didático, onde o brincar é direcionado pelos professores, com uma finalidade pedagógica. Ao fazer isso, bloqueia a organização independente das crianças para a brincadeira, infantilizando-as, como se sua ação simbólica, servisse apenas para exercitar e facilitar para o professor, a transmissão de determinada visão do mundo, defendida a priori pela escola. (WAJSKOP, 1995, p. 64).

2- OS BENEFÍCIOS DESSA RELAÇÃO OS JOGOS.

Pesquisas tem surgido como forma de investigar a criança de zero a seis anos, suas relações e suas necessidades sociais, no âmbito familiar, principalmente no educacional. Essas pesquisas se aprofundam e vão além do que já conhecemos sobre a forma e os meios pelos quais as crianças dessa idade se desenvolvem. Muitos estudiosos revelam um mundo de interações, que ocorrem na escola, em casa, no parque, na rua e em outros lugares normalmente onde a relação da criança com seus pares ocorrem; e tornam-se importantes para o seu desenvolvimento, fato este que durante muitos anos foi ignorado por professores, pais, enfim, por toda a sociedade.

Pode-se dizer que a educação infantil faz parte de uma etapa essencial na vida das crianças, uma vez que participantes desse ambiente tem como possibilidades de experiência, a relação com o outro, os resultados dessa interação, retornar para si o olhar e as palavras impregnadas de sentidos que o outro lhe transmite, a criança acaba por construir sua subjetividade a partir dos conteúdos sociais e afetivos que este olhar e estas palavras lhe revelam. (Oliveira, 2000, p. 27). Porém essa subjetividade, não é somente desenvolvida a partir das relações, mas também pelos objetos criados pelos homens em determinada época, que são disponibilizados as crianças, estas interagem com esses objetos construindo também dessa forma, significados sociais, inerentes a sua constituição enquanto sujeitos sócio-culturais. E nessa constituição do "Eu" da criança, não podemos deixar de mencionar a importância da linguagem oral, a palavra; que é repleta de significados e permite um favorecimento nas relações pessoais do público infantil e em seu próprio desenvolvimento, onde elas melhor fazem entender suas vontades e necessidades. Quando a criança aprende uma palavra, Oliveira (2000) coloca que ela está construindo o seu mundo real, que está em constante mudança; então podemos dizer que socialmente falando a palavra modifica-se, e com ela as formas de compreender o mundo. Quando a criança ainda não sabe falar, mas já está construindo algumas significações, o gesto dela é determinado muitas vezes pela palavra do adulto.

A criança vai se apropriando das palavras, interpretando-as e dando-lhes o significado que é constituído por ela de forma convencional, a partir do grupo social a qual faça parte. Fazendo uso da palavra e de seu significado, ao brincar ela a utiliza como forma de demonstrar como deseja fazê-lo, ou para apontar objetos cujos nomes (palavras), já foram apresentados pelos adultos. Essa linguagem oral que ao decorrer da infância vai ganhando novos significados é desenvolvida também a partir das brincadeiras que as crianças realizam com seus pares. Ao brincar ela coloca em prática aquilo que foi interiorizado do processo de socialização com os adultos, vai desenvolvendo-se em vários sentidos inclusive, no aspecto da fala. É no processo de socialização infantil, que ocorre o desenvolvimento do "Eu" da criança, a partir das relações estabelecidas no momento da interação entre ela, um adulto ou outra criança; e o jogo infantil é um processo, que favorece a construção da imagem de si mesma. Isso é importante para que posteriormente ela possa reconhecer o outro e as diferenças existentes, inclusive as sociais e culturais.

Na sociedade primitiva a educação das crianças iniciava-se após o desmame, ou seja, a partir dos dois anos de idade. Porém, essa educação consistia em introduzir as crianças nos afazeres e nas obrigações dos adultos, onde, os pais ensinavam os filhos e as mães, as filhas. Nessa época as crianças desenvolviam sua autonomia precocemente. Existia uma nítida ausência de fronteira entre as crianças e os adultos, os mesmos eram considerados como membros iguais, isso demonstrava o lugar que aquela ocupava na sociedade. As crianças brincavam pouco, e sempre da mesma forma partindo dos afazeres das pessoas adultas, e seus jogos não eram protagonizados. (Elkonin, 1998). As crianças recebiam réplicas de arcos e flechas em tamanhos menores das dos adultos, para que fossem através da utilização desses instrumentos assimilando a importância de determinada atividade para a sua própria sobrevivência. Através do manejo, as crianças se iniciavam nos jogos que surgiam e eram mais de competição do que jogos protagonizados. Surgem também os jogos de Imitação, pois, fazia parte da vida das crianças realizarem tarefas dos adultos, a partir disso, a imitação como forma de brincadeira tornou-se constante.

A imitação passa a fazer parte do dia a dia da criança o convívio com os adultos por meio de atividades laborais, dessa forma, a incorporação desse tipo de atividade como brincadeira torna-se comum entre as crianças. As formas de brincar do público infantil foram se modificando como passar dos tempos, porém o que não mudou foi a influência da atividade dos adultos nessas brincadeiras; seja através do uso de objetos variados ou simplesmente, através da imitação por parte da criança, no momento de brincar, exteriorizando o que culturalmente adquiriu-se com as pessoas adultas. Essa influência sócio cultural nas brincadeiras infantis será discutida a seguir, como forma de entendermos como a convivência com o outro e a transmissão de valores (culturais) influem no desenvolvimento de inúmeras capacidades das crianças através dos jogos e das brincadeiras lúdicas.

Elkonin (1998) cita a concepção de Freud em relação a traumas que ocorrem na infância, e que a partir desses, todos nós somos neuróticos potenciais desde a infância. E que a partir desses traumas, as crianças desenvolvem a repetição em suas ações, inclusive no desenvolvimento dos jogos. A infância é o tempo dos jogos e também dos traumas incessantes, o jogo neste caso é o único procedimento de aprender repetindo os sofrimentos traumáticos (p. 134). Nesse caso os jogos surgem também como uma terapia para as crianças, onde a partir dessa atividade, podem-se vivenciar situações de superação ou enfrentamento de uma realidade traumatizante. No primeiro estágio de desenvolvimento a criança sofre grande influência dos adultos em relação ao fator comportamental, no segundo estágio as crianças aprendem através dos adultos a manipular objetos que fazem parte de suas vidas no cotidiano e a utilizarem a linguagem para se comunicarem e assimilarem procedimentos utilizados com esses objetos. Na etapa seguinte de desenvolvimento no período pré escolar, a principal atividade das crianças passa a ser os jogos e as brincadeiras. Ao realizarem essas brincadeiras as crianças utilizam do mundo concreto dos adultos que assimilou nas outras fases de seu desenvolvimento, para que possa concretizar através dessa atividade, essas ações.

Com o desenvolvimento das propriedades afetivas, cognitivas, motoras e sociais, a criança busca cada vez mais inserir-se nas atividades propostas pelos adultos, como forma de compreender o mundo e integrar-se. Nessa fase de desenvolvimento, o jogo é muito importante, também a construção de objetos, como por exemplo, desenhos, modelagem etc., inclusive a movimentação do corpo. (Arce; Duarte, 2006). Todos esses aspectos são importantes e fazem parte do desenvolvimento da criança. Nesse caso, tomemos a brincadeira lúdica como um aspecto que nos conduz a perceber a influência, de fatores sócio-culturais na vida da criança. No jogo de papéis sociais, são criadas pelas crianças situações simbólicas, que representam situações vivenciadas na sua vida concreta; nesse caso a ela deixa de estar alheia e torna-se a protagonista das situações criadas ludicamente.

Deste modo, o jogo simbólico para as crianças argumentos para realizar essa atividade, e quanto mais nova é a criança, mais limitada nesse sentido ela será. Com mais idade os argumentos vão se desenvolvendo tornando-se jogos de papéis mais elaborados e complexos, onde é possível verificar as inúmeras situações cotidianas que são representadas [...] para que a brincadeira de papéis se concretize é necessário que seus integrantes descentrem-se de seus próprios atos e ampliem a atenção sobre as ações de outros, o que repercute diretamente no enriquecimento dos sistemas comunicacionais verbais e não-verbais. (Arce; Duarte, 2006, p. 41).

A brincadeira, com o passar da idade da criança, vai criando novas demandas, onde a ela passa do estágio onde através do faz-de-conta faz, coisas que os adultos fazem, para o estágio onde somente a imitação não a satisfaz, mas sim a compreensão das ações dos adultos. Com isso se pode dizer que esse tipo de brincadeira desempenha um papel fundamental no desenvolvimento global da criança; no pensamento, memória, atenção, linguagem e sentimento. (Arce; Duarte, 2006).

O desenvolvimento infantil passa por várias etapas, as brincadeiras de papéis, desenvolve nas crianças a consciência. Pois a atividade abstrata deixa de ter um valor somente simbólico; com o passar do tempo as crianças passam a compreensão das ações e dos objetos utilizados no brincar, ocorrendo a elaboração de juízos e avaliações. A auto avaliação também é desenvolvida a partir das relações sociais que a envolve, isso somente é possível devido o desenvolvimento da consciência na criança. As habilidades e os conhecimentos adquiridos durante a vida dos Humanos são possíveis, devido a apropriação de experiências sócio culturais, onde é capaz de tornar singular à própria vida, o que aprendeu com o outro; ou seja a apropriação de sua cultura. Podemos destacar dessa forma que [...] é por intermédio das brincadeiras, que o homem irá apropriar-se de parte desse mundo humano objetivado, dos elementos materiais e simbólicos da cultura humana, e, assim poder constituir sua individualidade para si. (ARCE; DUARTE, 2006, p.55).

Ao longo do desenvolvimento da criança, com a tomada de consciência por parte da mesma, dos objetos operados pelos adultos e que não são possíveis de sê-los por elas, apropriam-se das atividades lúdicas, para que possam dessa forma realizar

situações que são próprias da vivência dos adultos, e que estão fora de suas capacidades físicas e psíquicas, como, por exemplo, dirigir um carro. Através das atividades lúdicas, as crianças são capazes a partir do que aprenderam com o outro, criar situações que potencializem o seu desenvolvimento; por isso esse tipo de atividade torna-se principal na infância. Portanto, o domínio de um aspecto simbólico da realidade humana, ainda fora do alcance da criança, só se torna possível mediante um jogo. A vivência de situações imaginárias por parte da criança desempenha uma função essencial no desenvolvimento psíquico infantil, onde as atividades lúdicas evoluem passando de atividades imaginárias à jogos com regras explícitas. As brincadeiras de papéis sociais são importantes para o desenvolvimento infantil, no desenvolvimento de aspectos cognitivos, porém para que isso ocorra, é necessário a intervenção direta e intencional do adulto.

Com isso, pode-se dizer que o desenvolvimento da criança a partir das brincadeiras, não ocorre de forma espontânea, ela requer uma ação do adulto, para que os processos cognitivos a partir do lúdico sejam desenvolvidos. Elkonin (1998) destaca alguns pontos a serem revelados a respeito dos jogos, a questão da liberdade e do prazer, embora seja uma atividade em que a criança pode incorporar inúmeros papéis sociais, sendo de certa forma livre para escolher o que e quem incorporar, por outro lado, para que ela faça isso irá utilizar de regras sociais implícitas que durante a brincadeira serão necessárias, restringindo-se a questão de liberdade. Em relação ao prazer durante a atividade lúdica, pode ser destacado que nem sempre a brincadeira irá proporcionar prazer a criança, pois em determinados momentos onde as regras estão presentes na atividade lúdica, os resultados da brincadeira não serão positivos em determinados momentos, dessa forma, não trará prazer a criança. Por isso, podemos dizer que a atividade lúdica de certa forma é livre, mas é uma liberdade ilusória e que o prazer irá variar com o resultado da brincadeira.

A criança vai incorporando papéis sociais em sua brincadeira, e consegue assim fazer devido a referências que possui da vivência e que foram incorporadas através de suas relações sociais e das atividades diversas que realiza. Como essa brincadeira tem um caráter social intrínseco, não podemos deixar de analisar a influência dos meios de comunicação no desenvolvimento da mesma. A televisão, por exemplo, possui uma forte influência sobre as pessoas no sentido de ditar modismos; e isso tem consequências na brincadeira de papel social, onde, em muitos casos as crianças são incentivadas a incorporar determinados papéis que estão na moda, como algum personagem famoso, um músico da moda, entre outros papéis. Quando isso ocorre a brincadeira deixa de ter um direcionamento educativo, tornando-se alienante, no sentido de que esse papel que está sendo incorporado pela criança possui um sentido para o adulto e não necessariamente o de educar, e para a criança que possui uma característica própria da idade que é a inocência, ou a pouca consciência de muitos fatores sociais, a incorporação dos papéis sociais "da moda", possui também um caráter de brincadeira.

A importância das brincadeiras para o desenvolvimento psíquico da criança em idade pré-escolar, porém, é necessário citar a importância da manipulação de objetos pelas

crianças a partir dos cinco meses de idade. As crianças a partir dos cinco meses de idade começam a manipular objetos dados pelos adultos, porém, antes de ocorrer essa manipulação, ocorre a observação e exame do objeto entregue, ou outra atividade sensorial, a atenção ou o som emitido. A criança explora todas as possibilidades desse objeto, por isso, a atenção dada a ele possui pouca duração e a troca dos mesmos deve ocorrer em pouco tempo, por outro que permita a criança explorá-lo de formas distintas. As manipulações do primeiro ano aparecem quando se dão todas as premissas necessárias, e são as faculdades de concentrar-se, examinar, a palpar, ouvir etc., que se manifestam a partir dos seis meses, assim como os movimentos coordenados cuja regulação obedece à vista. (Elkonin, 1998, p. 213).

No primeiro ano de vida, as crianças desenvolvem atividade de agarrar, o manipular formando novas formas, vão se interessando por objetos diferentes daqueles que estão acostumadas, ou que acabaram de manipular, pois, estes "novos objetos" permitem uma nova forma de exploração, desencadeando dessa forma o desenvolvimento sensório-motor. Essa relação da criança com inúmeros objetos durante o primeiro ano de vida é fundamental para que a mesma consiga desenvolver nos anos seguintes de sua vida outras atividades que exijam, por exemplo, coordenação motora e outros aspectos com os objetos manipulados. A partir dessas construções e da relação direta da criança com os adultos é que, o jogo será possível na idade pré-escolar. Cabe salientar que a participação do adulto é imprescindível, pois, por si só na manipulação de objetos as crianças não conseguem fazer as simulações, é necessário a ajuda e direcionamento dos adultos.

Na fase inicial da infância a criança, ainda está presa a manipulação dos objetos e a importância funcional dos mesmos, ainda, vêem o objeto sob a ótica de um adulto, e realiza algumas atividades imaginando estar fazendo igual a aquele. A criança enxerga o adulto como um "objeto", no sentido de que seus atos são imitados. Isso ocorre devido ao lado emotivo que é desenvolvido nas suas relações pessoais com os adultos, a criança passa a atuar como aqueles de forma lúdica, incorporando seus papéis sociais, que começa normalmente com os pais e os professores. Por exemplo, a criança, nos primeiros anos de vida incorpora de forma lúdica o papel de mãe ou de pai, colocando a boneca para dormir, dando-lhe banho, envolvem-se nessa brincadeira também os aspectos efetivos que fazem parte da vida das crianças em suas vivências, quando ela dá carinho à boneca etc. As sínteses e abreviações dos atos lúdicos são indícios de que se está produzindo esse realce das relações humanas e de que o sentido realçado tem impacto emocional. (Elkonin, 1998, p. 405).

2.1.-As brincadeiras e os princípios psicológicos.

A brincadeira é observada também em outros animais além do Ser Humano, porém existe uma característica principal que diferencia uma da outra. Nos animais a brincadeira ocorre de forma instintiva, a realizada pelas crianças é determinada a partir da manipulação dos objetos do mundo dos adultos, inclusive para entender as relações humanas como um objeto que é adquirido pelas crianças e manipulado no decorrer de

seu desenvolvimento. Conforme a criança vai mudando de estágios de desenvolvimento sua relação com a brincadeira modifica-se:

A criança na idade pré-escolar desafia e é desafiada através da quantidade de objetos humanos, que sua consciência adquire, tornando seu mundo ainda mais amplo, construindo uma relação ativa com as coisas, e nessa fase de desenvolvimento ela mantém um esforço para se parecer com um adulto, agindo igual ao mesmo. Porém em muitos casos, não é possível para a criança realizar uma determinada atividade dominada pelos adultos; pois não possui de fato, domínio e capacidade cognitiva e física, para tal. A criança não consegue estabelecer mentalmente um contraste entre as possibilidades de realizar ou não uma determinada ação. Porém, em idade pré-escolar, ainda é egocêntrica e deseja ela mesma realizar algo, ou manipular determinado objeto do mundo dos adultos; mas como isso não é possível, ela utiliza a atividade lúdica no jogo para fazê-lo. Com isso pode-se dizer que o jogo não é uma atividade que produz algo, mas que o objetivo está na própria ação.

Nas demais fases em que passa a criança ela se utiliza de signos para fazer sua interpretação do mundo, e na fase inicial ela utiliza crucialmente os signos externos, para fazer sua construção da realidade, fator esse que se modifica conforme vai ficando mais velho; como na fase de desenvolvimento da memória, onde a mesma utiliza mais os signos internos. (Vygotsky, 1991) cita ainda, um fator importante do desenvolvimento psicológico, que é a internalização, onde a criança realiza uma construção interna de algo que ocorreu externamente. Esse fator de construção a partir da internalização é importante devido a transformação que ocorre psicologicamente na criança, acarretando o desenvolvimento da inteligência prática, atenção e memória.

As atividades psicológicas são constituídas e reconstituídas, durante todo o desenvolvimento do sujeito, a partir, da internalização de processos culturais, ou seja, da interpretação de signos por parte da criança. Essa construção interna de aspectos sociais é uma característica marcante da psicologia humana. O brincar faz parte do desenvolvimento psicológico da criança, dessa construção social, do qual o brinquedo pode satisfazer os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos, ou estão longe de seu alcance físico ou cognitivo. (Vygotsky, 1991). O brincar da criança é composto de situações imaginárias, principalmente nas brincadeiras de papéis sociais, em outros jogos ocorre essa situação, onde algumas regras tornam-se necessárias para o desenrolar da brincadeira, quando por exemplo, a criança brinca de ser mãe, ela necessariamente utilizará de certas regras para interpretar a maneira como a mãe age, fala etc., criando processos de desenvolvimento mentais superiores. No brincar a criança, pode modificar o significado real de um determinado objeto, transformando-o em outro de acordo com sua vontade, no entanto a criança faz associações em relação a determinado objeto, transformando ludicamente o significado real dele, por exemplo, um pequeno palito em um cavalo, pois não é possível fisicamente simular o andar a cavalo com o palito, mesmo transformando seu significado real.

A relação da criança com o brinquedo é de certa forma paradoxal, pois, o brinquedo de certa maneira proporciona momento de prazer a criança, mesmo contendo regras, que

irá restringir a sua vontade em determinada situação. E por outro lado no brincar é possível a criança realizar suas vontades, devido as restrições situacionais que lhe são apresentadas na infância. A criança se subordina a regras de um determinado brinquedo ou brincadeira, para realizar seus desejos, dessa forma, inconscientemente, Ela aprende a trabalhar com regras e a respeitá-las.

Uma criança não se comporta puramente simbólica no brinquedo; ao invés disso, ela quer e realiza seus desejos, permitindo que as categorias básicas da realidade passem pela sua experiência. A criança, ao realiza seus desejos, ao pensar ela age, neste momento as ações e reações internas e externas são inseparáveis: a imaginação, a interpretação e a vontade são processos internos conduzidos pela ação externa. (Vygotsky, 1991, p. 114).

Esses fatores externos são vistos como processos que ocorrem na vida da criança em seu dia a dia, onde a mesma faz construções psicológicas em relação ao que lhe foi apresentado pelo convívio social. O objetivo do brinquedo nesse processo vai além da simples satisfação de desejos, sendo fundamental para a construção de elementos do desenvolvimento psicológico. Segundo (VYGOTSKY, 1991), o brinquedo cria uma "Zona de Desenvolvimento Proximal", ou seja, quando a criança brinca, além de suas ações normais, parece ter uma idade superior; nesse aspecto, o brincar causa na criança uma situação de desenvolvimento, pois, fornece todos os subsídios para mudanças das suas necessidades e de sua consciência, quando, por exemplo, a criança é motivada, quando lhe é possível utilizar a imaginação, quando interpreta a realidade nas brincadeiras suas relações interpessoais são outro aspecto desenvolvido nesse tipo de atividade. Pode-se considerar que o brincar é um processo de desencadeamento global do desenvolvimento infantil.

2.3.-O desenvolvimento psíquico da criança.

O brincar é entendido, como um fator importantíssimo para o desenvolvimento da criança, é uma atividade com alto grau de complexidade. As crianças apresentam inúmeras razões para brincar; como, expressar suas emoções, seus desejos, além de usufruir do desejo que sentem. Ao brincar, porém, busca o desejo o fator principal, e está relacionado na atividade simbólica nos aspectos de desenvolvimento físico (sensorial e motor). Quando brinca, além de se exercitar, a criança torna-se mais ágil, testa a todo o momento suas habilidades corporais. O desenvolvimento de habilidades linguísticas, cognitivas e sociais, pode ser observado pelo brincar simbólico, é por meio desse processo que a criança sai de uma situação real estabelecendo uma situação imaginária, onde ela mesma poderá ser a protagonista da situação. Além de poder experimentar os diferentes papéis sociais (mãe, pai, bombeiro, médico etc.). (Vygotsky, 1991). A infância é a fase da vida, onde os jogos e as brincadeiras estão presentes, tanto no âmbito educacional quanto no familiar. O brincar passou por inúmeras mudanças históricas, em sua forma e conteúdo, também no tempo de brincar, sendo maior ou menor de acordo com cada cultura. A brincadeira é vista por psicólogos, pedagogos e filósofos como um processo inerente a formação psicológica da criança.

Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito certa distância em relação ao real e fiel, na concepção de Freud, vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio da realidade. Brincar torna-se arquétipo, de toda atividade cultural que, como a arte, não se limita a uma relação simples com o real. (Kishimoto, 2002, p.19). O brincar é uma atividade simbólica, desenvolvida a partir da cultura, e a criança como, sujeito sócio cultural, não abstrai tais processos, ela os incorpora em suas atividades lúdicas, que são o conjunto de suas experiências adquiridas socialmente. Nesse contexto de interação foram surgindo brincadeiras que representam o meio social em que vive a criança, essas, transformam suas relações em processos de representações, como é o caso das brincadeiras de faz de conta. Por muito tempo acreditou-se o brincar de faz de conta, a criança estaria fora da realidade, em um mundo de fantasia. Mas esse tipo de brincadeira possui um significado maior, que durante esse tipo de atividade a criança começa a compartilhar os significados que faz da realidade fora da brincadeira.

Desta forma, as crianças tanto retomam, no espaço da brincadeira, significados já experienciados no seu dia a dia, quanto constroem significados que fazem sentido naquele momento de seu processo interacional. (Oliveira, 2000, p. 54). Vygotsky (1991), a brincadeira faz uma reorganização psicológica nas crianças, uma vez que para fazer essas representações é necessário utilizar de processos psicológicos elevados, onde a mesma atribui outros significados as coisas e a outros objetos. É necessário destacar que nesse tipo de atividade lúdica, ocorre muitas vezes o compartilhamento da brincadeira com outras crianças, ou seja, brincam juntas construindo os papéis, dessa forma, estabelecem uma compreensão mútua da brincadeira onde um olhar, um gesto ou uma fala pode representar as regras utilizadas ao compartilhar o brincar. Nas brincadeiras de faz de conta, as crianças conseguem expressar mutuamente a compreensão que possuem do outro e das coisas, diferenciando o significado desses, construindo uma representação mental uma significação do que está sendo imitado, ou seja, ela está nesse momento lúdico interpretando o seu meio sociocultural. O jogo imaginário é, portanto, considerado como atividade cultural portadora de significações sociais, contribuindo para inserção de a criança no compartilhar dos signos e possibilidades sociais. (Alves; Dias; Sobral, 2007, p. 328).

Quando a criança assume vários papéis, é porque ela é capaz de interpretar os papéis sociais reais, fazendo isso, ocorre um acordo comunicativo (Alves; Dias; Sobral, 2007), em que com o parceiro na brincadeira, negociando quais são os papéis que serão assumidos por um e por outro, levando-os ao diálogo, a um olhar e a gestos que indicam, a organização das idéias. Vemos assim que a criança, não é apenas um sujeito que tem suas ações moduladas pela ação dos adultos, mas, é também um sujeito ativo na sua relação com o mundo social que o envolve. Dessa forma, entendemos que suas relações são mais que uma imersão na cultura, um processo que permite seu desenvolvimento a partir de cada relação significativa para a criança.

2.4.-Criatividade e as brincadeiras de faz do conta.

Vygotsky abordou a criatividade, em oposição a alguns enfoques, como, apriorista, mecanicista e organizacionista. Em sua concepção, o estudo do desenvolvimento humano deve começar com a compreensão de duas linhas principais distintas: a biológica e a cultural.

Na abordagem de Vygotsky (1998) enfatizou o componente cultural sobressaindo ao biológico, pois, o desenvolvimento psicológico humano estaria vinculado nesse sistema de comunicação e socialização dos indivíduos. Vygotsky (1998) define a criatividade, como toda a atividade humana que cria algo, seja para exteriorizar o que foi aprendido pelo meio social, ou, por meio, dos sentimentos, emoções do próprio Ser Humano, com três características principais: a imaginação, a imitação e as regras, que estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, nas tradicionais, de faz de conta, de regras, aparecendo ainda em desenhos e em outras atividades lúdicas. Nesse sentido ele aborda, que quanto maior for a atividade de experiência dos indivíduos, maior será os ganhos e, que toda a atividade se desencadeia na criatividade relações estabelecidas entre os indivíduos e o meio cultural.

Ainda, outro fator mais complexo, a vinculação da realidade e da fantasia, onde não há uma limitação em se reproduzir experiências acumuladas dos sujeitos, mas a experiência alheia e social, que é conhecida através de relatos antigos, que podem estar em livros, fotos, etc. Através do acesso a esses tipos de materiais, podemos fazer uma construção mental, sendo essa uma experiência não vivenciada; Nesse sentido opera a fantasia, que produzirá um aumento da experiência do sujeito, que podendo ser algo que não foi vivido ou presenciado por ele. Isto significa que tudo o que edifique a fantasia influi reciprocamente em nossos sentimentos, e ainda que este edifício não concorde, por si mesmo, com a realidade, todos os sentimentos que provoca são reais, efetivamente vividos pelo homem que os experimenta (Vygotsky, 1998, p.23). Outra vinculação que pode ser feita é a da imaginação e realidade, onde, o indivíduo é capaz e transformar algo criado de sua imaginação, em realidade, materializando-se em objetos, como por exemplo, a criação de máquinas, brinquedos etc. Verificamos assim que a criação não é componente de genialidade, pois até mesmo as crianças podem criar algo.

Essa ação criadora, segundo Vygotsky (1998) se manifesta na criança através das brincadeiras de faz de conta, em uma situação que é nomeada como Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), nessa, é possibilitado a criança, ao relacionar-se com parceiros mais experientes, e através dessa relação ela consegue passar de um estágio de desenvolvimento normal, para um estágio de desenvolvimento superior a de sua idade, então é quando ocorre a ZDP, a criança sempre parece ter idade acima da real. Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (Vygotsky, 1998, p.112)

A Zona de Desenvolvimento Proximal deve ser algo a ser analisado no ambiente educacional, pois é necessário que o professor perceba quais são as capacidades de desenvolvimento real e potencial, para desenvolver com seus alunos processos educativos que estejam dentro da capacidade de seus educandos, para que aos poucos possa ir realizando atividade com grau de dificuldade mais elevado, causando assim o desenvolvimento do discente. Além de poder possibilitar situações de ensino aprendizagem, principalmente em brincadeiras, onde a passagem de nível de aprendizagem ocorre visivelmente, no caso das brincadeiras de faz de conta por exemplo. Esse tipo de brincadeira cria a Zona de Desenvolvimento Proximal, onde a criança em suas ações lúdicas, além do comportamento habitual de sua idade, ao brincar parece ter idade superior, criando e reelaborando situações que foram sendo acumuladas durante sua vida. Para Vygotsky (1998), o real e o imaginário estão vinculados ao enredo das brincadeiras de faz de conta, onde a criança a partir de uma situação real, de convivência com outras pessoas, de práticas sociais que foram compartilhadas, ela vai tecendo ludicamente o faz de conta, desenvolvendo-se devido a junção de dois fatores, que não podem estar separados, nesse caso, a criatividade e o acúmulo de experiências, que são inerentes a esse tipo de atividade. É na riqueza da sua vivência com o mundo, que a criança parte então de sua experiência acumulada na repetição das ações ao compartilhar histórias, expressões, a forma de ver o mundo, de combinar as experiências antigas com as novas, constituindo o alicerce da própria criação.

O brinquedo realmente é a realização das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas, os elementos e as situações imaginárias constituirão, automaticamente, uma parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo (Vygotsky, 1991, p. 107). Nesse sentido as brincadeiras de faz de conta, constituem um fator fundamental para o desenvolvimento do indivíduo, pois, é uma forma de a criança se apropriar do mundo, e do mundo fazer parte de seu processo de constituição, enquanto sujeito sócio histórico. Na idade pré escolar ocorre uma diferenciação entre o campo do significado e o da visão; o pensamento separa-se dos objetos e a ação surge do processo criativo, esse fator permite que a criança consiga fazer uma representação de um determinado objeto, sem tê-lo em mãos, e a linguagem torna-se essencial para fazer a separação entre o pensamento e os objetos, surgindo dessa forma o pensamento abstrato, ou seja, a capacidade da criação lúdica.

O objeto neste caso é um fator importante nas brincadeiras de faz de conta, porém não mais que a linguagem, por meio dela que o mundo de fantasia é criado, permitindo ainda a relação entre os parceiros da brincadeira, as trocas, a organização dos papéis a serem representados, ou seja, é através da linguagem que os indivíduos podem fazer a representação de papéis sociais, é possível que a criança haja com objetos ausentes, construir encenações de personagens diversos, bem como, situações cotidianas vivenciadas. Na concepção Vygotskiana, a linguagem é um instrumento de mediação social, é através dela que podemos compreender as relações estabelecidas entre os

sujeitos, como cada indivíduo apropriando-se da sua cultura, transmitindo experiências que foram historicamente construídas.

3.-CONSIDERAÇÕES FINAIS.

O brincar passou por diversas mudanças no decorrer da história, em vários sentidos, tanto nas formas que eram concebidas as brincadeiras, assim como o entendimento que havia em relação a importância do processo lúdico e da ação dessa atividade na vida da criança. Alguns estudiosos passaram a abordar o brincar infantil e a importância dessa atividade para a vida da criança. Socialmente depois de algum tempo elas foram sendo incluídas com mais aceitação, nas escolas e no próprio âmbito familiar, como inerentes a essa fase da vida de um indivíduo que é a infância. Vygotsky deu sua grande contribuição, ao dizer que o desenvolvimento infantil apartir das brincadeiras está relacionado a influencia sociocultural que a criança sofre, ou seja, que é a partir das experiências com outros indivíduos, que a mesma desenvolve seu mundo de imaginação e fantasia, resignificando psicologicamente o que foi transmitido culturalmente. Afirmando, que a criança é um sujeito social, e que só pode constituir-se como tal, a partir de suas relações interpessoais.

O acúmulo dessas experiências sociais são analisadas e percebidas quando a criança brinca, que de forma lúdica, exterioriza o que foi interiorizado da sua cultura; sejam as regras, a linguagem, as convenções e outras formas de demonstrar que são sujeitos que sofrem a influência do meio socio cultural. Atualmente a concepção construtivista do conhecimento, faz com que haja outra visão de educação, uma nova postura em relação as propostas pedagógicas, onde se reconhece o aluno como sujeito interativo, onde o conhecimento desse, é constituído a partir das inúmeras situações que vivencia tanto no âmbito escolar, quanto em outros espaços sociais. Essa concepção faz com que percebamos que a criança possui seu ritmo de aprendizagem, ocorrendo sempre com a interação com o as pessoas e o ambiente ao qual faz parte. A partir disso entende-se, que as crianças não poderiam constituir-se em seu processo de desenvolvimento sem a contribuição das interações sociais, fator inerente a condição de construção de um sujeito social. A interação é um processo importante para o aprendizado das crianças, pois, é a partir do contato do bebê com o outro, que os aspectos cognitivos, psicológicos vão se constituindo. Quando a mãe realiza uma brincadeira de esconder, com seu filho de alguns meses, ela está nesse momento, ajudando a construir, inúmeros aspectos importantes do desenvolvimento da criança, como, por exemplo, a linguagem, a socialização.

Quando a criança sai de seu ambiente familiar, o primeiro espaço de convívio com outras pessoas é na escola na educação infantil, espaço que a criança envolve-se com outros indivíduos da sua idade, realizando outro tipo de troca social (companheiros que não sejam da família, pai, mãe etc.). Esse ambiente pode propiciar o desenvolvimento integral da criança, onde vai construindo significados a partir das relações que estabelece com seus parceiros. Contudo, na infância a mediação do professor é essencial para que isso ocorra de forma mais saudável e tranquila, assim, vai

construindo o seu mundo real utilizando inúmeros signos, para fazer representações da realidade, esse processo deve ser estimulado na educação infantil e principalmente através das brincadeiras. Pois, o brincar em si só, sempre é um contexto educativo, leva a criança a se construir como sujeito, possibilitando-lhes um desenvolvimento humano, entre o pensamento e a linguagem, vivenciando papéis sociais, interpretando e incorporando esses papéis, para o desenvolvimento infantil. É na brincadeira que a criança expressa a sua curiosidade, desenvolvendo sua criatividade, participando de inúmeras situações que propiciam isso, principalmente em jogos com seus pares. O professor deve ser a pessoa responsável em levar brincadeiras que ajudem as crianças a manifestarem seu pensamento, como um instrumento pedagógico importante. Por isso, devem-se criar espaços para que essas manifestações criativas ocorram, naturalmente para o desenvolvimento da criança.

Contudo, o brincar, também favorece as escolas para estimular o público infantil a se movimentar (gastar energia, testar seus limites físicos e psicológicos e sociais). O faz de conta, pode ser considerado como uma brincadeira, na qual ocorre desenvolvimento de inúmeros fatores, pois, esse tipo de atividade requer da criança muita imaginação e criatividade. Quando a criança alcança o estágio em que ela deixa de fazer relações simples para as complexas suas ações vão exteriorizando a sua vivência de forma lúdica e nesse momento ocorre no desenvolvimento psicológico, processos mentais superiores importantes numa correlação durante a brincadeira. Dessa forma, pode-se entender que as brincadeiras do faz de conta, são muito importante para que a criança desenvolver de forma natural. As brincadeiras infantis, em especial tornaram-se socialmente importantes. No entendimento dos pedagogos, psicopedagogos e psicólogos também pois, auxilia no desenvolvimento integral da criança provocando de forma positiva, desencadeamento de fatores que diretamente estão ligados ao desenvolvimento da linguagem, coordenação de movimentos, cognitivo e psicológico.

4.-REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Arce, A., Duarte, N. (Org.) (2006). *Brincadeira de papéis sociais na educação infantil: As contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin*. São Paulo: Ed. Xamã.
- Ariès, P. (2006). *História Social da Criança e da Família*. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Ed.LTC.
- Brasil. (1998). Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília.
- Caillois, R. (1990). *Os Jogos e os Homens: A máscara e a Vertigem*. Lisboa: Ed. Cotovia.

- Cardozzo, S.T.D., Vieira, M.L. (2008). *Caracterização de Brincadeiras de Crianças em Idade Escolar*. Psicologia: Reflexão e Crítica, Ribeirão Preto. In: <http://www.scielo.br/pdf/prc/v21n3/v21n3a04.pdf>.
- Elkonin, D.B. (1998). *Psicologia do jogo*. 1ª Edição. São Paulo: Ed. Martins Fontes.
- Grigorowitschs, T. (2010). *Jogo, mimese e infância: o papel do jogar infantil nos processos de construção do self*. Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro.
(2011). In: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141324782010000200003&lang=pt.
- Huizinga, J. (1980). *O jogo como elemento da Cultura*. 2ª Edição. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- Kishimoto, T.M. (Org.) (2002). *O Brincar e Suas Teorias*. São Paulo: Thomson Learning.
- Oliveira, Z.M.R. (Org.) (2000). *A criança e seu desenvolvimento: Perspectivas para discutir a Educação Infantil*. 4ª Ed. São Paulo: Ed. Cortez.
- Queiroz, L., M.D., Branco, A. (2006). *Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar socio cultural construtivista*. Paidéia, Ribeirão Preto, v. (2011). <<http://www.scielo.br/pdf/paideia/v16n34/v16n34a05.pdf>>.
- Vygotsky, S. (1998). *A formação Social da Mente: o desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores*. 4ª Edição. São Paulo: Ed. Martins Fontes.
- Vygotsky, S. (1998). *A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores*. 6ª Edição. São Paulo: Martins Fonte.
- Vigotsky, S., Leontiev, A., Luria, A. (1992). *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. 4ª Edição. São Paulo: Ed. Ícone.